

<<陶冶>>

图书基本信息

书名：<<陶冶>>

13位ISBN编号：9787530968994

10位ISBN编号：7530968998

出版时间：2012-11

出版时间：天津教育出版社

作者：朱光潜/著,李松/编

页数：322

字数：178000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>



## <<陶冶>>

### 内容概要

本书从“感觉之美”、“创造之美”、“诗学之美”、“人生之美”、“修养之美”五个角度，全面勾勒朱光潜先生的美学观念，完整体现其将“人生的艺术化”的审美理想。所选文本皆为朱光潜先生的随笔精品，跨越中西，贯通古今；文采斐然，内涵深刻；亲切朴实，明快自然，展现了朱光潜先生独特的情趣、精深的学问、独立的人格，堪称学术境界与人格典范的完美结合，也是陶冶现代中国人美学情操的精神源泉。

<<陶冶>>

作者简介

朱光潜（1897-1986），安徽桐城人。  
中国杰出的美学家、文艺理论家、教育家、翻译家。  
曾经在武昌高等师范学校、香港大学求学。  
1925年起，游学于英国爱丁堡大学、伦敦大学、法国巴黎大学、斯特拉斯堡大学，并获得博士学位。  
1933年始，在四川大学、武汉大学、北京大学任教。  
主要著作有《文艺心理学》、《谈美》、《诗论》、《西方美学史》、《谈美书简》等。  
新中国成立后，朱光潜是北京大学一级教授、中国社会科学院学部委员，被选为全国政协二、三、四、五届委员，六届政协常务委员，民盟三、四届中央委员，中国文学艺术界联合委员会委员，中国外国文学学会常务理事。

李松，文学博士，武汉大学文学院副教授，从事中西美学史研究。  
曾经在武汉大学哲学学院进行美学博士后研究，在哈佛大学东亚语言与文明系进行访问研究。  
出版专著四部，发表学术论文70余篇。

## &lt;&lt;陶冶&gt;&gt;

## 书籍目录

## 编者序

## Part 1. 感觉之美

我们对于一棵古松的三种态度——实用的、科学的、美感的

希腊女神的雕像和血色鲜丽的英国姑娘——美感与快感

“记得绿罗裙，处处怜芳草”——美感与联想

“灵魂在杰作中的冒险”——考证、批评与欣赏

“情人眼底出西施”——美与自然

“依样画葫芦”——写实主义和理想主义的错误

“大人者不失其赤子之心”——艺术与游戏

## 两种美

## 无言之美

## Part 2. 创造之美

空中楼阁——创造的想象

“超以象外，得其环中”——创造与情感

“从心所欲，不逾矩”——创造与格律

“不似则失其所以为诗，似则失其所以为我”——创造与模仿

“读书破万卷，下笔如有神”——天才与灵感

## 作文与运思

## 选择与安排

## 内容、形式与表现

## 体裁与风格

## Part 3. 诗学之美

## 文学与人生

## 文学的趣味

文学上的低级趣味（上）——关于作品内容

文学上的低级趣味（下）——关于作者态度

## 谈读诗与趣味的培养

## 谈中西爱情诗

## 咬文嚼字

## 散文的声音节奏

## Part 4. 人生之美

## 生命

## 谈交友

## 谈英雄崇拜

## 谈人生与我

## 悲剧与人生的距离

“当局者迷，旁观者清”——艺术和实际人生的距离

“子非鱼，安知鱼之乐？”

”——宇宙的人情化

“慢慢走，欣赏啊！”

”——人生的艺术化

## Part 5. 修养之美

## 朝抵抗力最大的路径走

## 资禀与修养

## 谈恻隐之心

<<陶冶>>

谈羞恶之心

谈立志

谈冷静

谈读书

谈消遣

谈美感教育

谈价值意识

## &lt;&lt;陶冶&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页： 创造之中都寓有欣赏，但是创造却不全是欣赏。

欣赏只要能见出一种意境，而创造却须再进一步，把这种意境外射出来，成为具体的作品。

这种外射也不是易事，它要有相当的天才和人力，我们到以后还要详论它，现在只就艺术的雏形来研究欣赏和创造的关系。

艺术的雏形就是游戏。

游戏之中就含有创造和欣赏的心理活动。

人们不都是艺术家，但每一个人都做过儿童，对于游戏都有几分经验。

所以要了解艺术的创造和欣赏，最好是先研究游戏。

骑马的游戏是很普遍的，我们就把它做例来说。

儿童在玩骑马的把戏时，他的心理活动可以用这么一段话说出来：“父亲天天骑马在街上走，看他是多么好玩！

多么有趣！

我们也骑来看看。

他的那匹大马自然不让我们骑。

小弟弟，你弯下腰来，让我骑！

特！

特！

走快些！

你没有气力了吗？

我去换一匹马罢。

”于是厨房里的竹帚夹在胯下又变成一匹马了。

从这个普遍的游戏中间，我们可以看出几个游戏和艺术的类似点。

一、像艺术一样，游戏把所欣赏的意象加以客观化，使它成为一个具体的情境。

小孩子心里先印上一个骑马的意象，这个意象变成他的情趣的集中点（这就是欣赏）。

情趣集中时意象大半孤立，所以本着单独观念实现于运动的普遍倾向，从心里外射出来，变成一个具体的情境（这就是创造），于是有骑马的游戏。

<<陶冶>>

编辑推荐



<<陶冶>>

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>